GARAGE http://www.scei.co.jp/

# 俺の屍を越えてゆけ

SCPS 10074

## 「俺屍」と「リンダ」の共通点

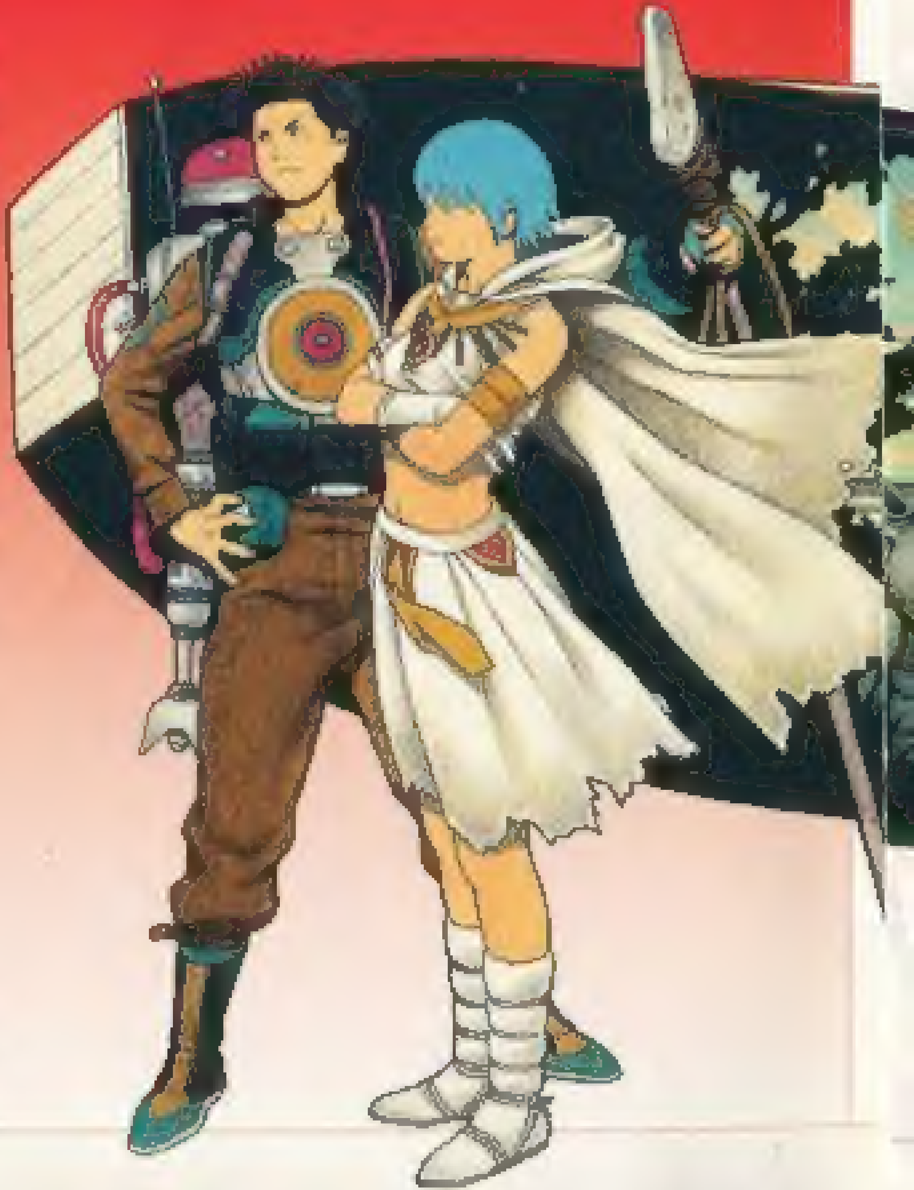
コメント／桝田省治

苛酷な運命に抗い希望を捨てず懸命に生きる人間の姿を「俺屍」では描きました。「リンダ」の舞台は設[illegible]いますが、テーマは同じです。
プレイした方の元気が出るきっかけに、ほんの少しでも成れればいいナと思って、いつもゲームを作っています。
もうひとつの両者の共通点はその自由度です。
「リンダ」にも正しい解き方はありません。スタート地点から世界の果てまで行けます。捕まえた動物から武器や食料を作り、どこででも野営ができます。
ゲームの中くらい世間のしがらみを忘れて好き勝手に伸び伸びやりましょうよ！




SCPS 91142
標準価格 ¥2,800（税別）





# 『俺屍』にハマった方へ朗報！

桝田省治ゲームデザインの『ヘン』なRPG第一弾、リンダキューブ・アゲインがザ・ベストで復活！

## 箱船は星の海へ。

巨大イン石衝突まであと八年の惑星に、突如神の名の下に箱船が飛来する。これはその星の動物を救うためたったふたりで戦った少年と少女の物語



イラスト／CANNABIS

●続いてもう一度

# 「健康度注意」とでたら、早めに体力の回復を！



## SCEI STAFF

デバッグ
湯浅健一
沖中大拓
中村絹子
芦澤竜一
阿部さちんこ
内田智
永井裕之
こまつちゅんた
藤田晴子
山田雅一
遠藤貴香
佐々木忠
今野清和
大塚浩司
島田直哉
高橋美里
遠藤学
石川辰史
三好由紀子

プロモーション
佐伯雅志
小室史
山口光秀

セールスプロモーション
篠山直史

スーパーバイザー
宮田敏幸

アシスタントプロデューサー
[illegible]
梯比呂志

プロデューサー
金子孝弘

エグゼクティブプロデューサー
佐藤明

## PACKAGE STAFF

パッケージデザイン
阿部聡
森林愛子

解説書制作
安藤雅一郎
大和栄

パッケージ・コーディネーター
小宮浩典
岡室二郎
鈴木宏樹
野村昌司

カメラ

ヘアメイク
関藤亜紀子

モデル
倉科一丸
森井美晴



企画　(有)マーズ
開発　(株)アルファ・システム
プロデュース　(株)コントレイル
製作・著作　(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

永嶋仁
盛田靖博

■マネージメント・ユニット

| | |
|---|---|
| 制作統括 | 吉泉静弥 |
| 制作管理 | 国分政明 |
| コーディネーター | 柴田一樹 |

■フェイス・グラフィック

| | |
|---|---|
| ペイント・色指定 | 江崎由美子 |
| ディジタル処理 | 森泉人 |
| | 安部義信 |
| | 西川智宏 |
| 作画 | 斎藤裕之 |
| | 新井通朗 |
| | 川田貴誠 |
| | 玉龍夫 |

■サブキャラ(若者)デザイン

| | |
|---|---|
| 原画 | 田中健輔 |
| | 熊野竜二 |
| ロゴデザイン | レバーン |

## ANIMATION STAFF

| | |
|---|---|
| アニメーション監督 | 日下部光雄 |
| 演出 | 山崎茂 |
| キャラクターデザイン | 島袋美由紀 |
| 作画監督 | 島袋美由紀 |
| 原画 | 金山明博 |
| | 川畑豊 |
| | 小原輝三 |
| | 朝倉雄 |
| | 市川慶一 |
| | 高木敏之 |
| | 谷口義浩 |
| | 清藤裕子 |
| 動画 | 高田さおり |
| | 仲田幸子 |
| | 若山加代子 |
| | 川崎俊江 |
| | 港陽プロダクション |
| | イージーフィルム |
| | エムティ |
| | サンシャインコーポレーション |
| | マーサ |
| | HEE WON CORPORATION |
| 動画チェック | 双羽智子 |
| 色彩設定 | 佐藤和子 |
| 色指定 | 速尾奈都子 |
| 仕上 | 長谷川一美 |
| | 渡辺亜紀 |
| | 山崎一美 |
| | 増田由紀子 |
| 美術・背景 | 阿部幸次 |
| 撮影 | トランス・アーツ |
| | 前田一志 |
| | 黒木康之 |
| フィルム編集 | ファルコン |
| ビデオ編集 | トーピック |
| 現像 | 東映化工 |
| 音響監督 | 松浦典良 |
| 録音 | 丸山光秀 |
| 効果 | 伊藤克己 |
| 録音スタジオ | GEN |
| 音響制作 | 現 |
| アニメーション制作プロデューサー | |
| | 西宮順子 |
| 制作担当 | 大谷健吾 |
| 設定制作 | 尾崎正憲 |
| アニメーション制作 | |
| | スタジオ・ザイン |

## MUSIC STAFF

| | |
|---|---|
| 作曲 | 俵原涼子 |
| 編曲・サウンドプロデュース | |
| | 外山和彦 |
| レコーディング&ミックス・エンジニア | |
| | 岡田 |
| 音楽プロデューサー | 木原康元 |

「花」

| | |
|---|---|
| 作詞/作曲 | 俵原涼子 |
| 編曲 | ごきげんバンド |
| ピアノ・ヴォーカル | 俵原涼子 |
| アコースティック・ギター | 吉野弘紀 |
| アコースティック・ベース | 高崎幸敏 |
| パーカッション | 海沼正利 |

「往来"All Right!」

| | |
|---|---|
| 作詞 | 横田孝浩 |
| リード | 【横綱出演】???? |
| | 高山みなみ |
| | 吉田古奈美 |
| 演奏 | 石井真 |
| セレブレーテッド・パーティー・オーケストラ | |
| トラのみなさん | |
| ミュージックコーディネート | 清水能徳 |
| ミュージックプログラム | 河辺慶宏 |
| サウンドドライバープログラマー | |
| | 星智之 |
| サウンドツールプログラマー | 櫻田洋一 |
| サウンドディレクター&サウンドエフェクト | |
| | 岡正道 |
| サウンドプロデューサー | 藤澤孝史 |

## CAST

イツ花　吉田古奈美
黄川人　高山みなみ
ナレーション&源太(父親)　屋良有作
お輪(回想)　小山茉美
朱点童子　堀内賢雄
天からのお告げ&若い僧　明谷美智子
神様&雑魚　千葉一伸
森川智之
ならはしみき
佐久間紅美

## STAFF

総指揮・脚本・ゲームデザイン　桝田省治
プロジェクトマネージメント　佐々木哲哉
キャラクターデザイン　佐嶋真實

■プログラム・パート
キャライベント　赤澤正晶
ダンジョン・プログラム　山内正志
渡辺英樹
ナレーション制御　安田祐山
メインプログラム　長谷川浩
交神の儀・養子・歴史　中西敏晴
御前試合・反撃の儀・氏神の儀　渡辺英樹

■グラフィック・パート
ダンジョンマップ　前澤能章
柳丈錫
坂井たけし
マップキャラ　関図奈菜
有吉瑞平
前田武士
尾上裕嗣
システムデータ　上野聡
月野真琴
久富公志
宮内敏成
赤塚衣美
前田武士
戦闘プレイヤーキャラ　山田直也
有吉瑞平
永井竜也
戦闘モンスターキャラ　永田竜也
古賀健一
川元利重
大原知也
有吉瑞平
戦闘背景　月野真琴
大原知也
上野恵
フィールドマップ　宮内敏成
術・奥義エフェクト　田畑和隆
山田隆也
藤川万慶
街マップ　上野聡
宮内敏成
マップ一枚絵加工　上野聡
祭りキャラ　宮内敏成

■デザイン・パート
モンスターデザイン　木村淳子
ボスデザイン　古賀健一
木村淳子
神様グリンチップ　久富公志

■プランニング・パート
ダンジョンデザイン　國分弘昭
須田康樹
その他イロイロ 仕様&雑用　角田輝夜
長平
福田勝樹
菅田祐司
デバッグ　國分昌昭
安部祐也
前田武士
吉田猛
月野真琴
山羽直也
島村健一
中西敏章
神様&モンスターデータ作成　長野崩
システムデザインアシスタント　橋爪博樹
スペシャルサンクス　塚谷和規
井上尚樹
金子昌昭
松尾宏之
杉野正明
石見雅紀
大神(野望丸)
江口博文
近藤博之
鶴澤康博
マロンの
鈴木良宗
金田佳由紀
佐藤公明
渡辺洋己
山縣明佳子
田中浩人

み様、「いつも」、「きっと」、「また」一緒にお仕事をさせてください。

一九九八、三、一六　桝田省治

追記

えーっと、次の企画ですが、最近この長男が「動物を飼いたい」と言うので「動物を飼うのがいかに大変かが身に染みてわかるゲーム」でもそのうち作ってやろうかと思っています。

まぁ、もちろん、売上は少なめで（笑）。



**桝田省治**
Masuda Shoji

[illegible]に関わって以来、数々のゲームを世に送る。デザイナーとしては「天外魔境Ⅱ」でデビュー。プレイステーションでは「リンダキューブ アゲイン」「ネクストキング 恋の千年王国」がある。

# あとがき

だいたい僕は身近なネタを安直にゲームにしています。
『人外魔境II』は結婚記念で「[illegible]れ」がテーマ、『リンダキューブ』は妻の妊娠に触発されて「種の保存」がモチーフ。この『俺の屍を越えてゆけ』の企画書は、長男の出産にたち会ったその日に病院で書きました。もちろんシステムの骨子は「世代交代」。産まれて間もない我が子を抱いたとき、不思議なことに生まれて初めて自分の死を強烈に実感しました。

今思えば、なぜそんな縁起でもないことを考えたのかは、思い出せませんが「一増えて一減る。通算だよなぁ」と、ぼーっと考えたことを覚えています。そういうわけなのでこの『俺屍』には、子供にしてやれるコト、残せるコト、伝えたいコト……、お父さん一日目の気持ちの混乱ぶりが未消化のままぶちまけてあります（笑）。

後で見返すと、やや剣呑なパラメータや恥ずかしい台詞も多々ありました。でも僕にとって『俺屍』は「あの日の感情再現のシミュレーター」なので、どうしようもないいくつかの要素を除いては、あえてそのままにしておきました。

いろいろあって、こうして製品になるまでにけっこう時間がかかり、先述の長男はこのゲームが発売されるころには2歳です。

その長男に調整中の『俺屍』を見せたところ「〜みたいにモンスターの配合はできないの？難しい漢字も多いし……」と不満顔。

これが俗に言う「親の心、子知らず」ってやつだなと、実感した次第です（笑）。

最後になりましたが、複雑怪奇な仕様をいつも根気よくカタチにしてくれるアルファ・システムの皆さんに感謝。

それと、今回は各パートのメインがなぜか全員女性でした。素晴らしい曲、絵、演技を惜しみなく提供してくれた、樹原涼子様、佐嶋真実様、母袋真由紀様、吉田古奈美様、高山みな

# お輪

おりん

京女のはずなんですが、口調は江戸っ子（笑）。
どうせ時代考証も目茶苦茶ですし、まぁこっちも大目に見てやってください。
序章では行方も生死も不明の謎の巫女ですが、ちゃんと帳尻を合わせて決着つけますから。ご心配なく。
ついでなのでエピソードをもうひとつ。
エンディングムービーのアフレコ収録時に問題が起きました。一番最後の台詞に関して、僕と小山さんの見解が完全に逆だったのです。
僕のプランは「突き放すように毅然と」、小山さんの解釈は「抱きしめるように優しく暖かく」。
結局今回は小山さんの「女の勘」もしくは「母性」を信じて、小山案を採用しました。
僕の場合、演出プランを現場で変更することは滅多にありませんから、このシーンはとても印象に残っています。
●声優／小山茉美





# 源太

家の祖になるんですから、縁起をかついで「源」か「太」いという名前にしてみました。
そういう集団ですから、くれぐれも源太さんの血が絶えないよう、キャラは大切に育てましょう。ゲームの本編が始まる前に犬死にするだけの役柄に、屋良さんを持ってくるあたり、なかなか渋好みなキャスティングでしょ。
ここでナレーション収録時の笑い話をひとつ。
冒頭のムービーシーンのアフレコのとき、屋良さんは自分のナレーション原稿を繰って探していました。
「屋良さん、もう死んでますから出番ないですよ。ほら、あそこに屋良さんの死体がころがってる」とモニターを指さしてケラケラ笑っていたのは、高山みなみちゃん。
「でもよォ、みなみ、オマエの出番もないみたいだゾ」と屋良さん。
結局ふたり揃って、がっくり肩を落として録音スタジオを出ていったとサ。
●声優　屋良有作

# 朱点童子



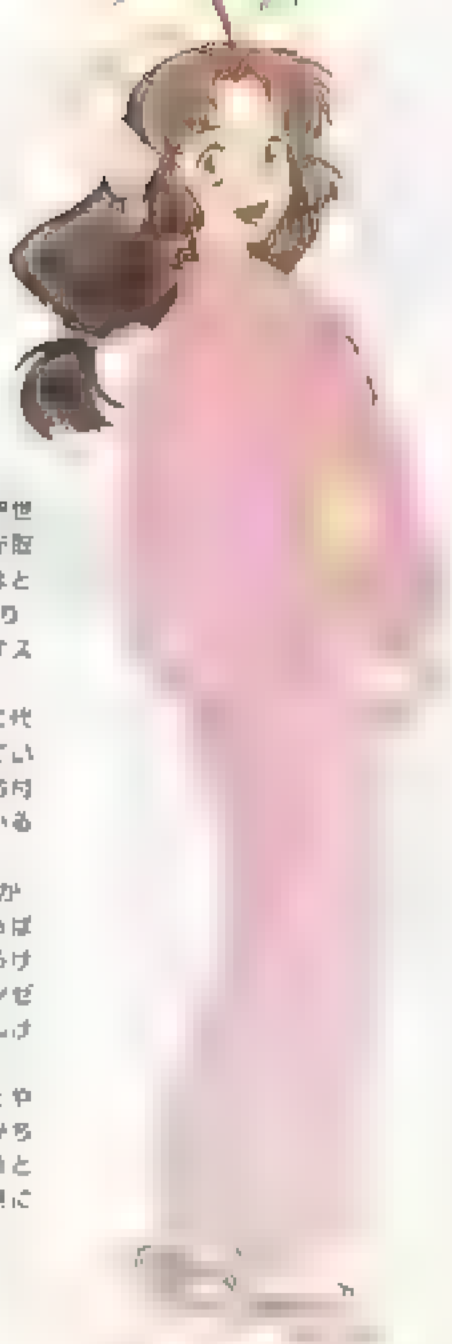
設定の説明は、序章のムービーを見ればわかりますから省略。
一般には「酒呑童子」の字が当てられますが「朱点童子」と書くとの説もある、とウンくさい文献で見ました
「朱点」とは赤い星、金星を示すそうです。金星といえば「須佐の王（すさのおう）」のシンボル
天界トップの女神の名前を天照大神（あまてらすおおみかみ）のイメージを拝借して、太陽天ともじったので、シャレで対にしてみました
ちなみに序章の1017年ですが大江山の近辺で重税に苦しんだ農民が反乱を起こしたと記録が残っている年です
「酒呑童子」を討ったとされる源頼光さんは、この地の領主だった池田さんの親戚筋に当たるそうです
「歴史を書くのは勝者」のいい例ですね
●原画　[illegible]



# 黄川人

イツ花が自宅でのヘルパーなら黄川人は外出先でのガイド
ちょっと斜に構えていて口も悪いですが、この年頃の少年には珍しいコトじゃありません。まッ、あまり気にしないでください。
半透明の体を見てわかる通り彼もまたアナタの一族と同様に朱点童子に関わる呪いを受けているようです
彼はきっと特別なお礼をしてくれます 朱点童子を倒すついでに助けてあげてください
あッそうそう 念のためお断りしておきます
「今度こ朱点童子のあの顔を見せられたら、女性ユーザーに売れませんぜ、桝田さん。とりあえず美少年を一匹、何でもいいから押さえといてくださいよ」
そういうありがたいご意見がシナリオのアップ寸前に、突然某所から舞い込んできた なんてコトは絶対にありません。
で 女性役を予定していた高山さんを、急遽こっちに変更なんて、そんな失礼な話は、絶対に絶対にありません。
いや ホントです 笑
●声優 高山みなみ

# イツ花



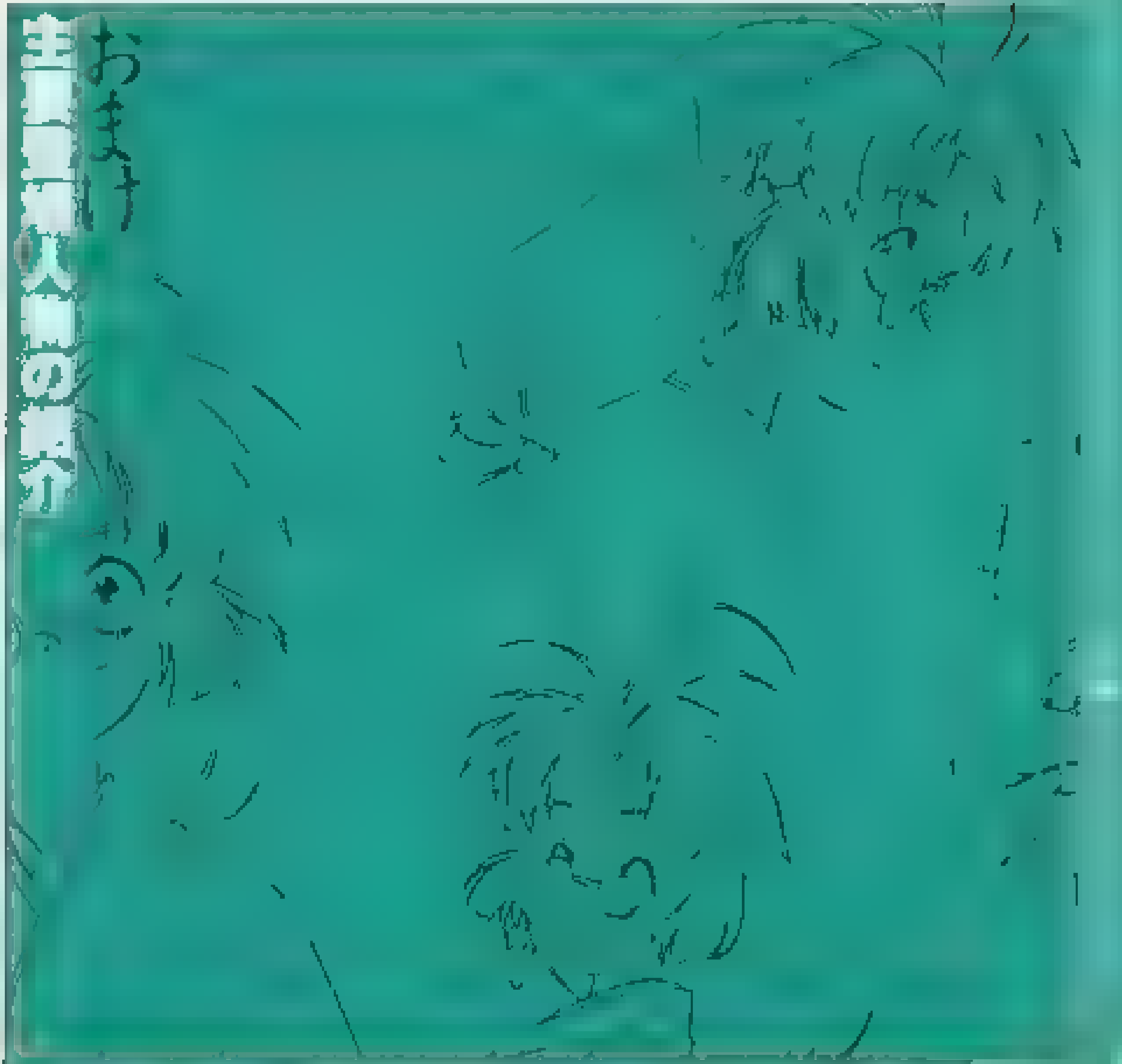
天界から派遣された、大雑把世界一、風邪を引かないだけが取り柄のお手伝いさん。家事はともかくあらゆる武器防具を作り女神の間では巫女までこなすスーパーハウスメイド！

挙動から察するに、アナタに代わって町内会にも出てくれているようですし、隣近所とのお付き合いもそつなくこなしているようです

でも友だちを作る暇はないのかオフタイムの遊び相手はもっぱらネコやリス。もしかしたらけっこう孤独なのかも？　ゼンゼンそんなふうには見えませんけどね

「バーン、バーン」とちょっとやかましいですが　暗くなりがちなアナタの家を明るくしようと彼女なりに一生懸命と　寛大に解釈してやってください。

●声優　吉田古奈美


おまけ





# 踊り屋

敵の前列全員 あるいは後列全員を扇子の一扇で、はたき倒します
でもしょせんは扇です。攻撃力に期待しちゃいけません
防具も軽装備までしかダメです
気休めとしての長所は、術の熟練がメキメキ伸びます
効果として、全体攻撃の術を覚えても踊り屋だけが敵を選べたり、修得が極めて難しい術を初期の後にあっけなく覚えたり弱し術を使っても倍近いダメージが出たりもします
でも使いにくいです シャレのわかる方だけ、踊り屋にチャレンジしてみてください。いろんな意味で笑えるコトだけは保証します

# 大筒士

大筒士の武器には、爆発タイプと散弾タイプがあります
まず爆発タイプ。弓と同じ攻撃範囲を持ちます。つまりどこからでも敵陣の一体を狙うことができます
続いて散弾タイプ。自陣前列から撃てば、なんと敵全員にダメージを与えます。後列からでも敵前列全員が射程です
魔術袋にタイプの違う予備の大筒を入れておいて、敵の構成に合わせて戦闘中に装備を変更
ホント便利な職業なんですが
まぁ思考2点

■ 欠点

●防具は軽装備しか付けられません。目も当てられないほど打たれ弱い職業です
軽装備は女性専用の物がやや多いですし、女性キャラのほうがこの職業には向いているかもしれません。それに女大筒士の攻
[illegible]
とセクシーですし（笑

●魔術袋の中の予備の大筒は「盗み逃げ」をする　ぜんちょなどの絶好の的です



# 壊し屋



前列から敵前列1体を攻撃します。防御は剣士と同じく重装備までつけられます。壊し屋については　その欠点を挙げたら切りがありません。行動は遅い　よく空振りをする、術を覚えない、敵の術にも弱い　でもそれらを帳消しにするのが、その「破壊力」　3人がかりでやっと倒せるくらいの怪物でも当たれば一撃　僕はその破壊力に取りつかれて　壊し屋を愛用しています　…が、決してお勧めはしません　その理由をまたしてもつたない句で詠んでみました　笑

■1019年冬の句

■1020年冬の句

前列から敵前列1体に拳をたたきこみます。防具は中装備までですが、その分くらいは敵の攻撃をよくかわすので、問題ありません。
拳法家の特長は「素早さ」。行動も早いしよく避ける。連続攻撃も2発3発は当たり前！ 闘気の爆発力も十分。
テストプレイヤーには拳法家ファンが多かったようです。
でも僕はあまり使ってません。その理由を句にしたためてみました（男

# 拳法家





# 槍使い

前列に陣取れば、敵前列1体を突き、貫き、その後ろの敵にもダメージを与えます。後列からも敵前列1体に攻撃。
防具は大鎧まで装備可能

■アドバイス

●自分の職業の中で最も使い勝手がいい、と個人的には思っていますが、この意見に賛同する人はわずかです（笑）

# 弓使い



敵軍の前後列関係なく、1体に矢を放ちます
防具は中装備まで、まず、後列においておけば大丈夫です

■アドバイス
●弓使いの装備は強いのばっかりなので、特にボス戦で活躍してくれます

# 薙刀士

前列にいれば敵前列全員を薙ぎ払えます。後列からも敵前列1体を攻撃できます

防具は大鎧までOK　腕力の攻撃力に物足りなさはあるものの　初心者にはお勧めの職業です

■アドバイス

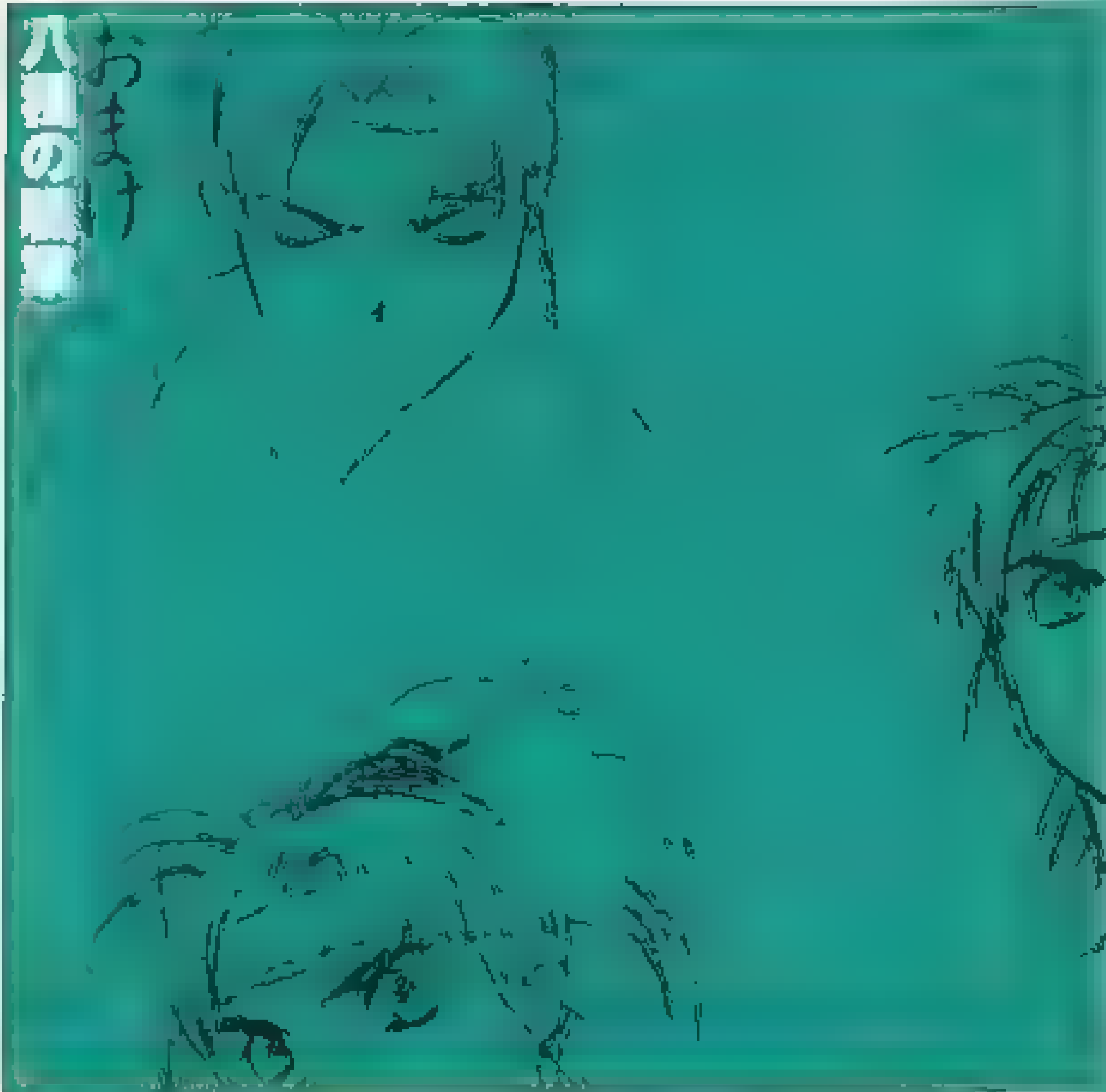
●成長が早い薙刀士なら風の属性がついたナノナノ刀とか　そのキャラの長所が活かせる武器が手に入れば無敵



行動隊列から戦闘列1体を斬り捨てます。重装備がつけられるので攻撃力、防御力ともに申し分ない。
よく言えばオールマイティ。悪く言えば中途半端。
でもサムライと言えば、やっぱ剣士。パーティにひとりくらいいないと格好がつきません。

# 剣士




おまけ

# 付録

| | | | |
|---|---|---|---|
| 赤玉 | 花火 | 花乱人 | 七天爆 |
| 人[illegible] | 蒸ノ火 | 火竜 | 風招来 |
| つ風 | 鶴ノ火 | 殺火竜 | 風招来 |
| 紅炎弾 | 血火弾 | 落地獄 | |
| お焔 | 暴狂乱 | 不動明 | |
| 風爆 | 太刀風 | 芭蕉嵐 | |
| ソノチテ | 割れ石 | 牛頭丸 | |
| 白涙 | 華[illegible] | 真名姫 | |
| 地割り | 土々呂 | 閻王陣 | |
| 怒[illegible]丸 | 雷電 | 印虎陣 | 西獅子 |
| 蛇麻呂 | 甕渾乳 | 白刃 | 黒鷲 |
| 眼進氏 | お雲 | 円子 | 壱与姫 |
| お地母 | 春栗 | 梨弥子 | 仙酔酒 |
| 魂託し | 魂寄せ | 魂掃け | 清水 |
| くちら | 鬼火閃 | 光刺し | 野分 |
| 速刑 | 速刑 | みどろ | 陽炎 |
| 幻八 | 舞子 | 大闇天 | 常夜見 |
| 狂人 | 萌子 | 荒ヒノ | |
| 赤偏び | 手折り | 赤歯み | |
| 駆人 | お甲 | 石頭 | |
| 斬咲り | 痛芽芍 | 痛割り | |
| 人割り | 水祭り | 風祭り | 土祭り |
| 人罪 | 水舞 | 風舞 | 土舞 |

■武器　全271種

刀剣　全43種

槍刀　全37種

弓　全42種

槌　全36種

鉄爪　全25種

杖　全30種

火器　全28種

扇子　全30種

■防具　全132種

頭防具全67種

体防具全65種

■回復品　全51種

■道具　全67種

名品珍品全02種

他の道具全65種

眼が見えなくなってしまいます。

[illegible]

くれぐれも健康管理は怠りのないように





戦闘中は なにもできない



話は壁画に描かれた

## 天才

[illegible]

ということは、要するにどうい[illegible]

[illegible]一致して

[illegible]こういう

パターンが理想なわけです。

[illegible]

にしろ「天才」ですからね

## ステータスの異常

[illegible]

タントプロデューサーの[illegible]

[illegible]

しますが、断言してください。

[illegible]

仙酔酒、神仙

水[illegible]

大人の事情

岡田[illegible]様は「[illegible]」を理由に突如

旅行へ出発　その間のことは仙

堂は地に任されましたので　自分

せていただきました。やはり一族

[illegible]の[illegible]当[illegible]様ま　[illegible]への

サービスも忘れません。見習いた

いものです。（[illegible]）

信のないかたは覚えておいてください

敗している人は患者

書くてホントによかったですね 笑。

継いだ直伝情報です。

これは相当ヤバイ状態です。

く楽しんでください。

ています

つまり標準の値

けですね。目を

ホ・ケ・ン・ス・ピ・ト



掛牙の赤い人

分社

いというものではないです


氏神情報

▼▼▼アドバイス▼

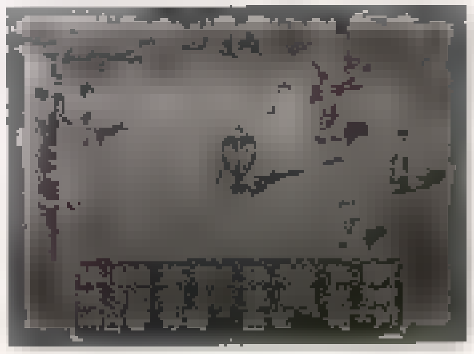
[illegible]

[illegible]かることがあります[illegible]

[illegible]いようです。

[illegible]をご利用ください。

パスツール【Louis Pasteur】フランスの化学者・細菌学者。酒石酸の旋光性や発酵の研究を行い、乳酸菌・酪酸菌を発見。発酵や腐敗が微生物によって起ることを明らかにし、自然発生説を否定。また低温殺菌法を考案。[illegible]や狂犬病のワクチンを発明。（一八二二～一八九五）『広辞苑』より



ゲームの中では「[illegible]」が「忠心」と表示されます

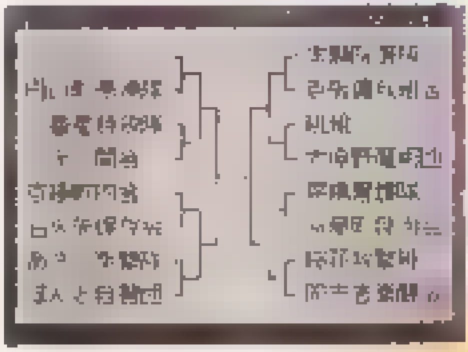
[illegible]出撃した者は [illegible]度と戦っ[illegible]てきません

朱点

## 童子討伐隊選考試合

点だけを、つぼを解説します

頑張ってください



大会のトーナメント表



## 影縫いの針

**朱ノ首輪**

**朱ノ首輪**

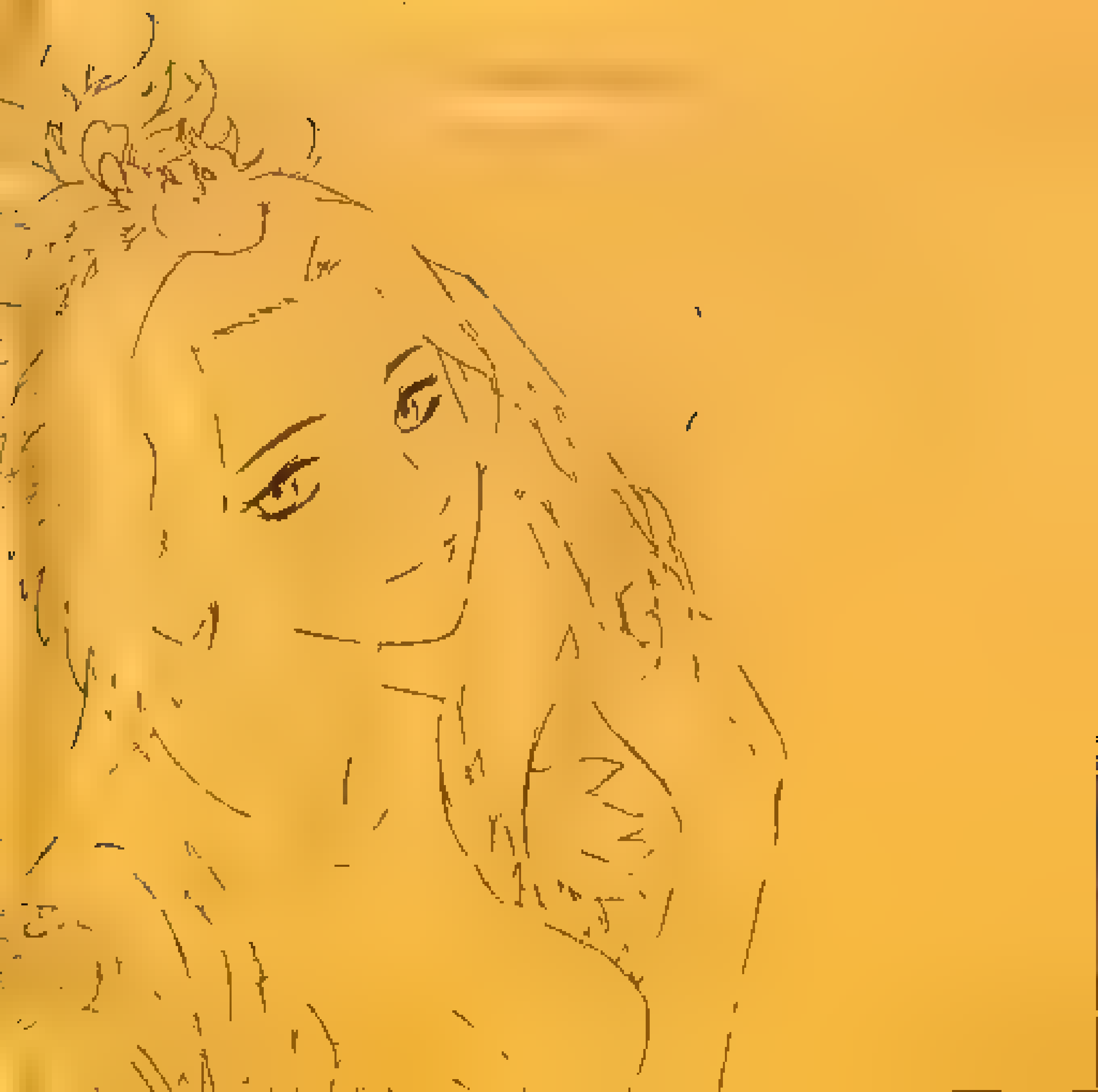
**朱ノ首輪**



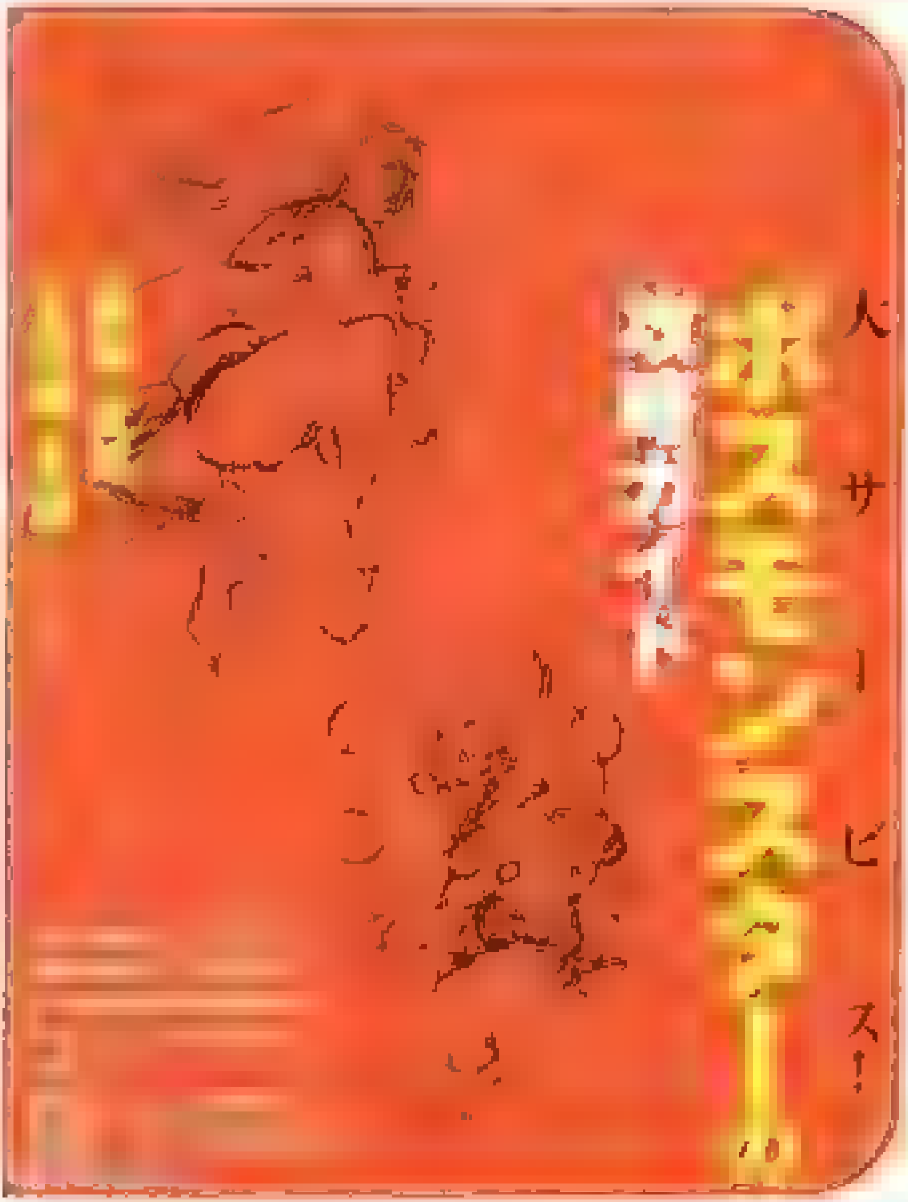
スロットの左に朱ノ首輪

## 其ノ一 『俺屍』の法則










を殺さないようにしますが

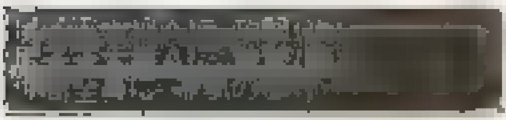
●元本割れ場合は時間が惜しい。短時間勝負になるケースなら、個々く、勝負所が勝負手

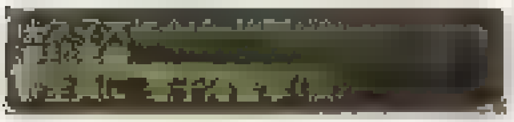
なんとなく「感覚」の勝負をしていくのではなく、自分で

そっと「勝つ」の組合せ」を思います

カーアイテムの使い

星がそろったら戦闘点ならい

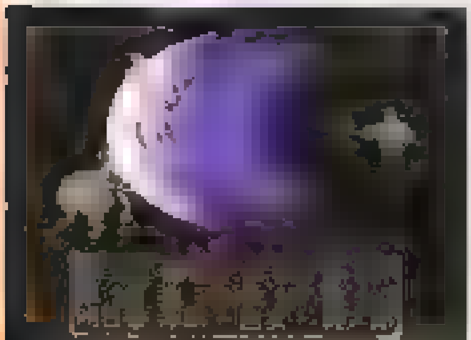




戦術の進言は軍師による



七光の宝玉



L1・R1

花乱火

武人

R1

他コマンドは右下



他コマンド選択中



## 退却

[illegible]



中[illegible]はう



退却実行は次のターン

解説

常夜見

防御

防御



防御に専念

燃え盛れ　大将首も　太刀持ちも

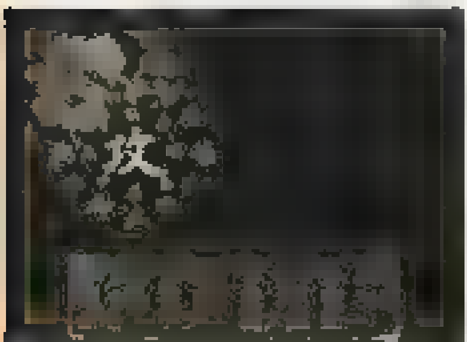
## 武人

## 火薬

## 赤玉



■爆発的なダメ…



■ねかけもまたすごし



[illegible]の選択画面



[illegible]の画面



アイテムの使用

▼▼▼ヒント▼

うじゃない、で

イロイロ試してお役立てくだ

**装備**



装備の変更

# 三ノ三 戦闘

## 攻撃

## 道具



ボスキャラ存在の貫[illegible]

野分

くらら　陽炎　みとろ

ボスキャラの所在



敵の銃撃を防ると、
戦闘が有利に展開



## 「宝箱」と「ワナ」

[illegible]

**仙酔酒**

**神仙水**

**呪禁の御札**

**光無し**

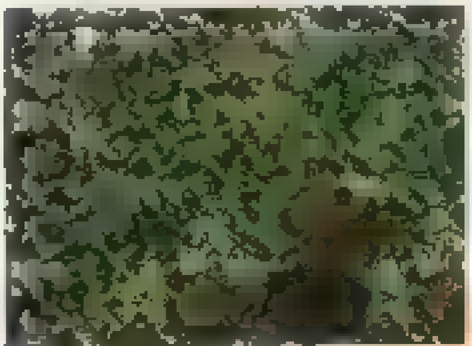
[illegible]

## 敵とのエンカウント

[illegible]

## 敵の後を取る

[illegible]



ワナにかかると

## ボタンダッシュの注意

速瀬　速鳥　等　速風の御守

[illegible]

飛脚な人でもフノウ距離と唱いますよ



野分　みとろ

退風の御守

健康度注意



## 設定

## 帰還

## 時間の経過



帰還しますか?

## 道具

[illegible]

使う [illegible] 捨てる [illegible]

なってませんね [illegible]

[illegible] 道具 [illegible]

です。(☞二五[illegible])

## 陣形

これも家の中の「一族」の、出撃準備 陣形変更

[illegible]画なので、説明省略。(☞五七)

[illegible]

▼▼▼[illegible]▼

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

[illegible]

## 予定

[illegible]

## 旅・個人情報・装備

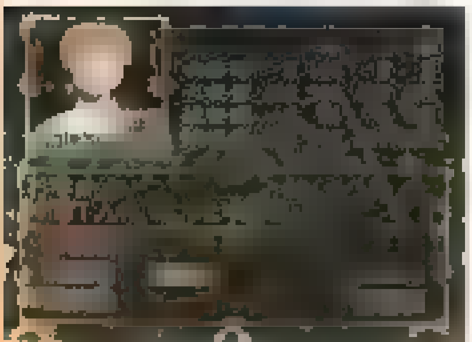
## 道具

## 術



呪われたアイテム

ここに出ます➡



戦闘中の術

# 三ノ二　ダンジョン内の移動



常時ステータス表示

状態

一覧　個人情報

装備

●ショートカットキー

[illegible]ボタン／術　　[illegible]ボタン／道具

[illegible]ボタン／状態　　[illegible]ボタン／装備

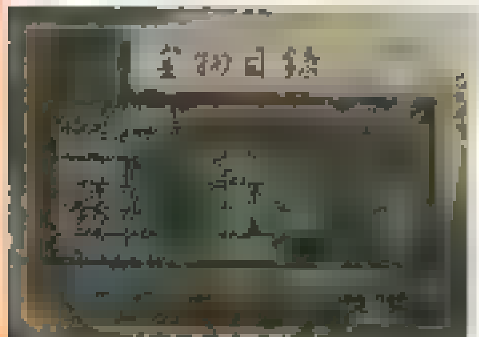
## 突撃

突撃

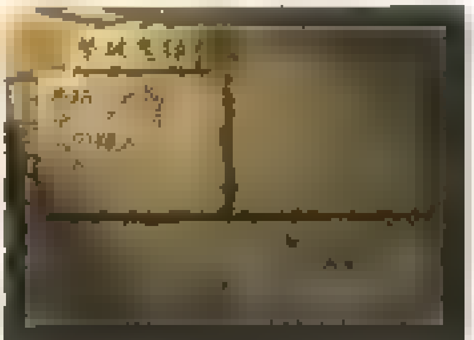
## 鬼録（きろく）

## 宝物

## 戻る

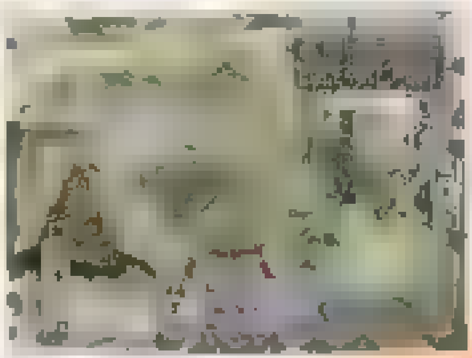


宝物目録



鬼録

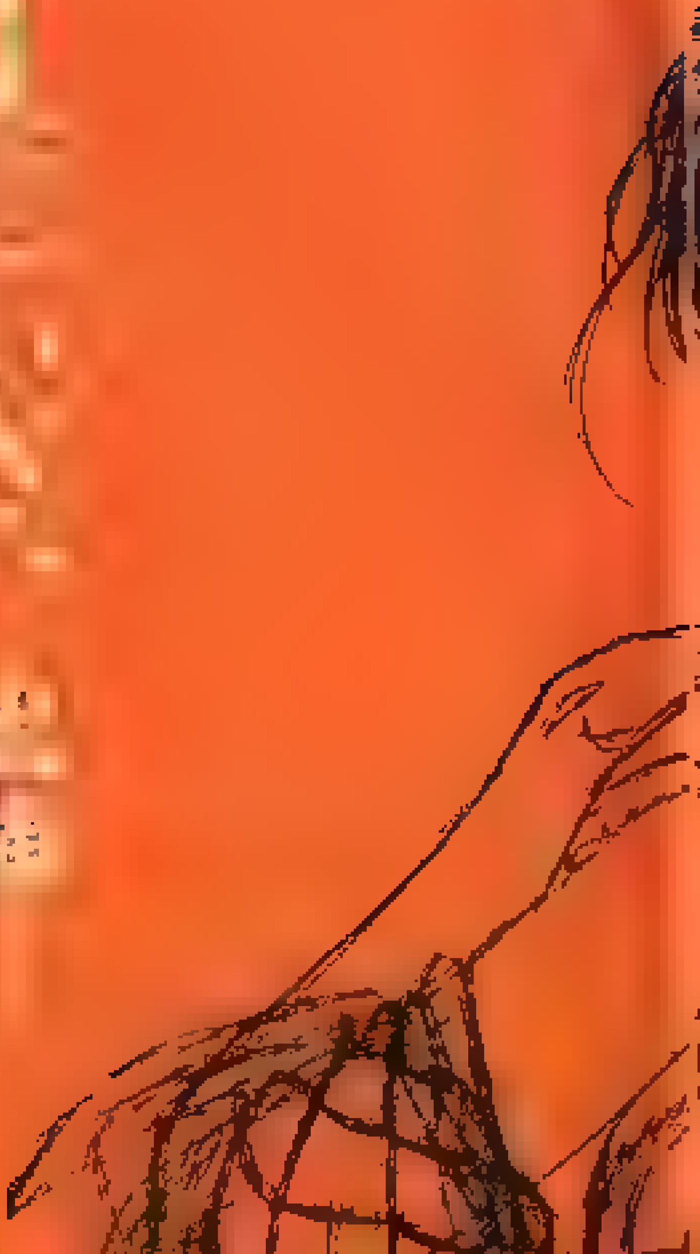
# ダンジョン突撃の前に

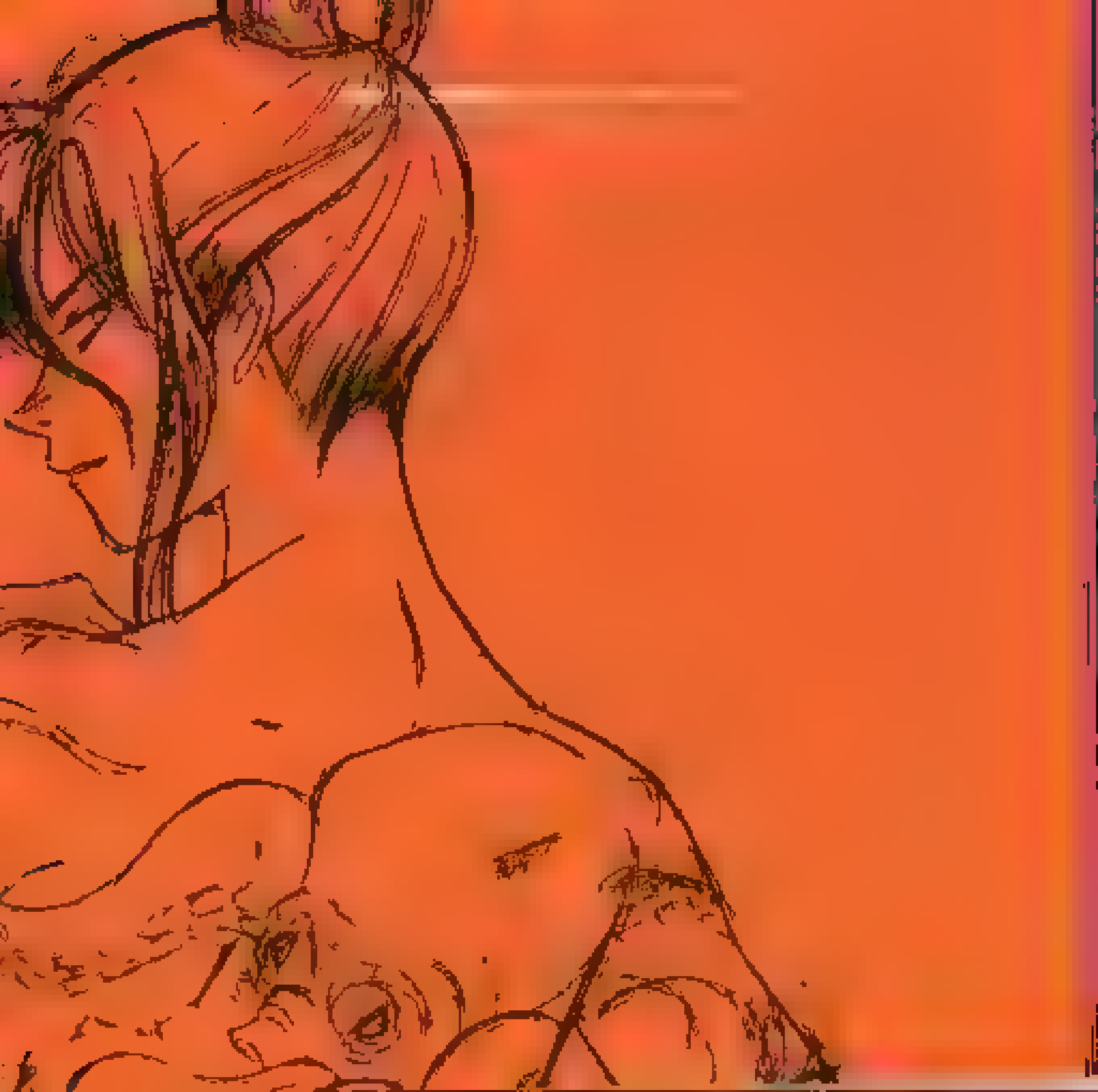


ダンジョンの画面



ダンジョンの情報







# セーブ

[illegible]ようにしています。[illegible]

[illegible]います。[illegible]



●ソフトリセットの方法

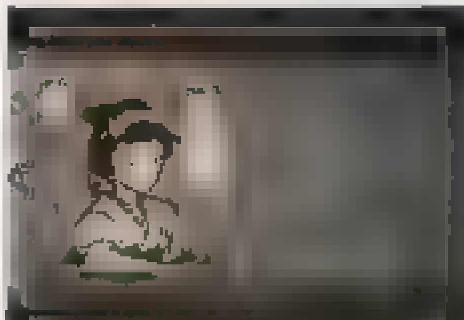
L1、L2、R1、R2、SELECTボタンを押した状態で、STARTボタンを数秒押し続けることでリセットできます

## 歴史

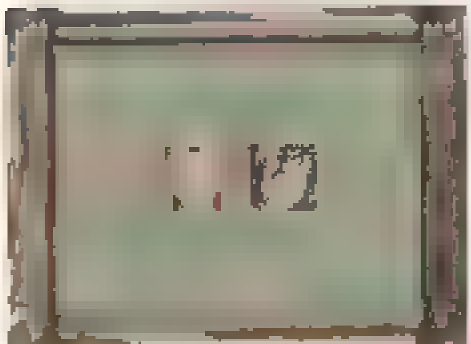
## 秘蔵美人画

## 説明




秘蔵美人画

歴史　家族の写真

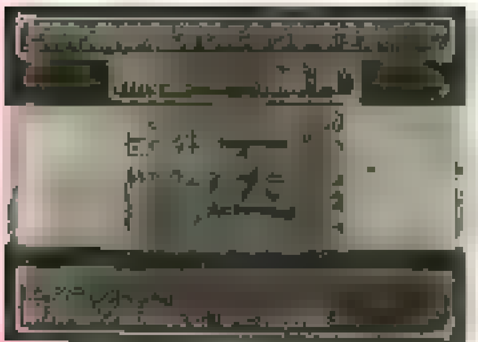




## 漢方薬屋



薬屋の店頭風景



研究により新薬が開発される

[illegible]

● [illegible]るほうが動かしは固定します

● [illegible]

[illegible]

てになることをゲームテザイナー」で、あなたの息子をもつ親と

[illegible]



[illegible]

## 神様一覧

[illegible]



神様の一覧

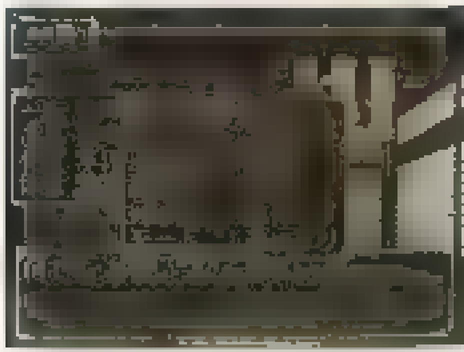
## 家系図

## 年譜

## 家系図

5

設定



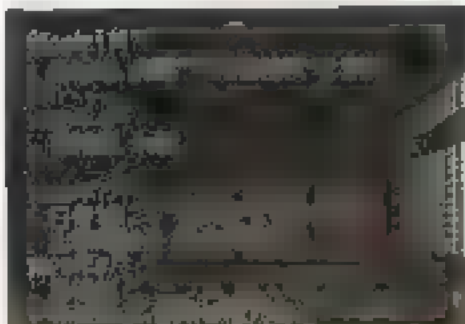
実行

家系図

一族史

変神

家系図



族史



家系図

## 概況

## 一 歴史



発掘したダレイヘノトモ



概況

## 投資

## 投資

## 説明

## 貯金



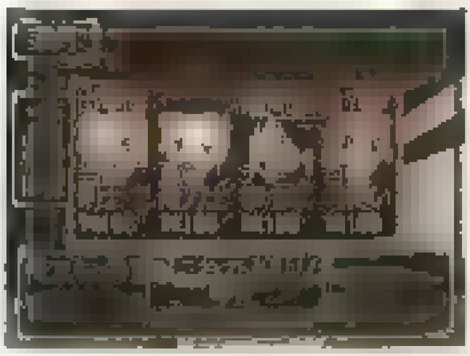


投資するとメニューが増える

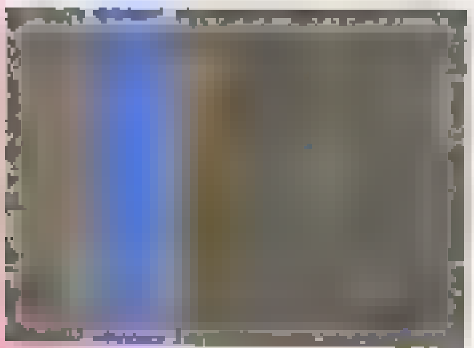
## 討伐へ向かう!!

## 選考試合に参加

## 街道



出撃前に装備をチェック



初めは二画面辺有り順

## 買った物で最強装備

最強装備　機能はまったく同

です。

最強装備

しかない寿命のうちの貴重な、ヶ月を、

いかもしれません

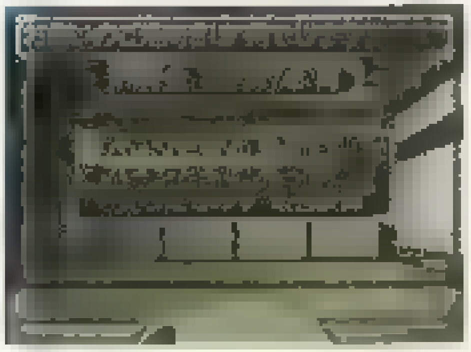
は倒せません」

体験については大人の事情を考慮!

## バーンとオ！ 買ってこい

▼▼▼アドバイス▼

## バーンとオ！ 売ってこい



R1

L1

R1

全て

武器

防具

装飾

雑貨

L1



●それと傭兵団のほうはともか

みった経 収任をイン荘

[illegible]

## 処分

処分 売る 授与

売る 売買

[illegible]

売る

[illegible]

売買

授与

[illegible]



授与

自分で
装備全部
名品全部
自分で


画面の下 説明が


「装備変更」 まとめても

[illegible]

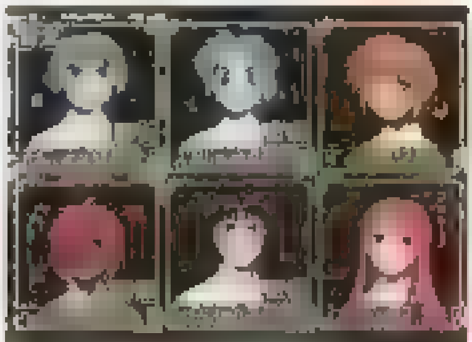


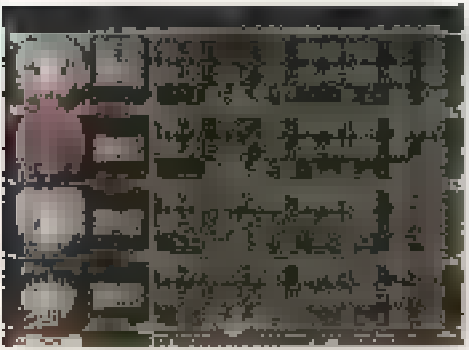
[illegible]



[illegible]

■携帯機と画


ビジュアル重視タイプ


情報優先タイプ

### 道具

### 最強装備

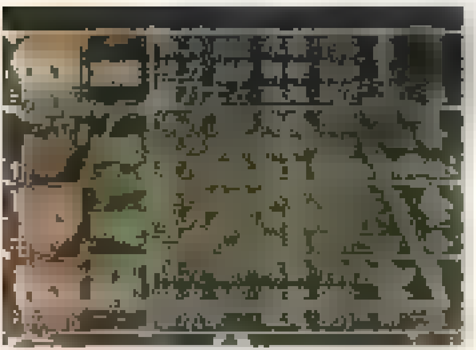
### 出撃隊指名

### 配置変更



道具の画面





▼▼▼アドバイス▼

●[illegible]元気な人は出撃

〆だと一ヶ月が無駄になりません。[illegible]



出撃準備

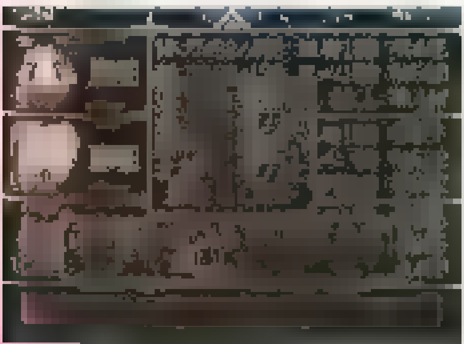
## 補強装備

▼▼▼[illegible]▼

[illegible]

せん

装備品の中には、[illegible]の特性とか[illegible]の[illegible]で[illegible]させると[illegible]



出撃時指名



装備



調教画面





現在の状態その



現在の状態その



現在の状態その





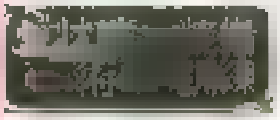




# 二ノ三　家の中での説明

### 個人情報


家の中


個人情報

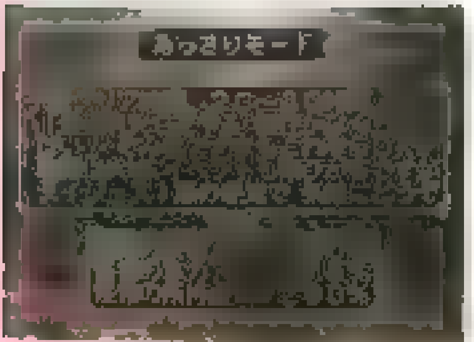
● [illegible]コマンド内でのショートカット

[illegible]ボタン　術　　[illegible]ボタン　道具
[illegible]ボタン　状態　　[illegible]ボタン　装備

の制限時間がありません



L1、R1ボタンでキャラ向きが変えられます

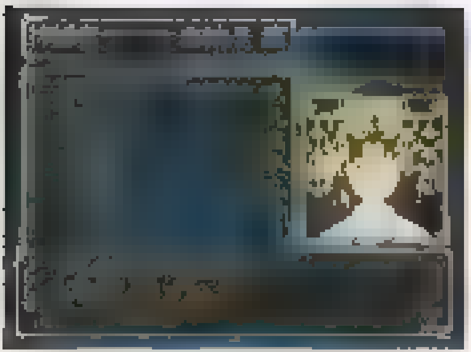


あっさりモード

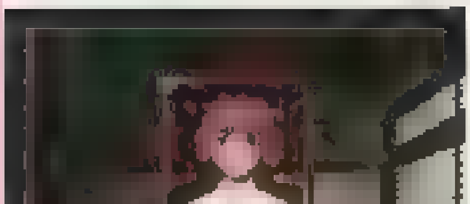
## 分社

## 分社





分社



どうぞよろしく



# タイトル画面の説明

## 開始

新規

継続

## 序章

## 歴史



タイトル画面



当面でぜるのはこれくらいから





# テーマ曲「花」について、[illegible]



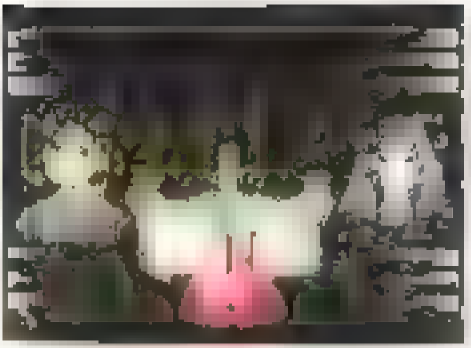
## 「花」の影響

ゲー[illegible]の具体的な[illegible]としては、最も初期に完成していたのがテーマ曲「花」です。
「花」という曲は聴けばわかりますが、品がいいのにアダ[illegible]その間はなんでもないような[illegible]言葉で語られています。が、[illegible]から伝わるメッセージは極めて強烈で断固としています。
というわけで、[illegible]の時点で完成してあったあらゆる要素が「花」の洗礼を受けることになりました。その意味では"陰影"を牽引したのは「花」であると言っても過言ではありません。
とくに影響を受けたのは目に見えないところですが、チュ[illegible]タまでも含めた陰影の肌触りや気配だったのではないかと思います。
[illegible]

そういう重要な位置付けの「花」ですから、ゲームの中でも最初期、タイトル画面から現れます。というか、この意向には大きな問題があることに、あとで気づきました。「花」を聴けば"陰影"で何が伝えたかったのか、[illegible]とのあらかたがわかってしまいます。[illegible]より極論すれば、わざわざゲームをする必要がない。[illegible]いやまあ、それだけ良い曲だってコトです…

[illegible]

## 一ノ五　最初の三ケ月を終えて



併せ

続行　帰還

帰還　討伐続行時の体調変化

京へ



体調や個性を確認

交神　実行

◆声が聞こえた

が聞こえてくるはずです



## 「健康度」には細心の注意を！



## 商業部門



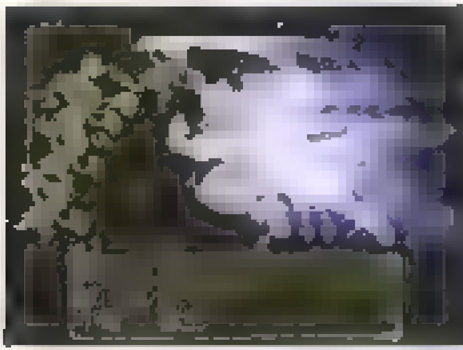
### セーブ



九重楼



修得した術の確認



## 帰還

## 討伐続行

## 帰還





矢印の方向へ進め



[illegible]刃士だとこのように



回り終盤の情報



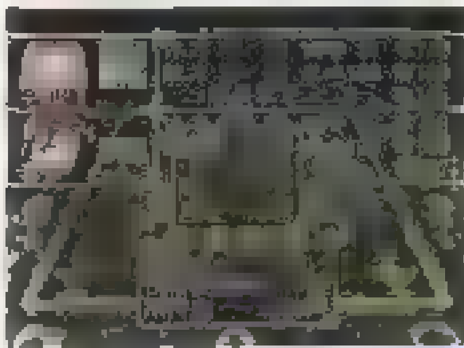
「帰還」は右下



●ショートカットキー

L1ボタン／術　R1ボタン／道具

L2ボタン／状態　R2ボタン／装備



ボタンでコマンドが出る

道具





ステータス画面

道具



まずは[illegible]に体当たり



[illegible]場の[illegible]のスロット



売買　雑貨屋

出陣

実戦





◆ 一族 個人情報

出撃準備 個人情報

出撃隊指名

最強装備

◆ 道具

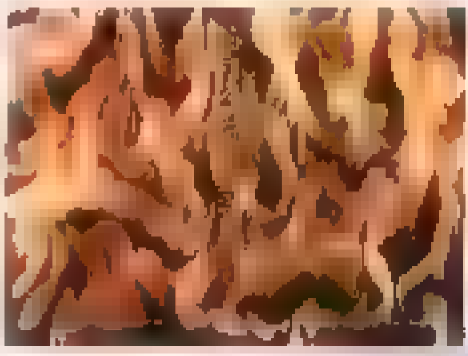
味方・敵 自分で



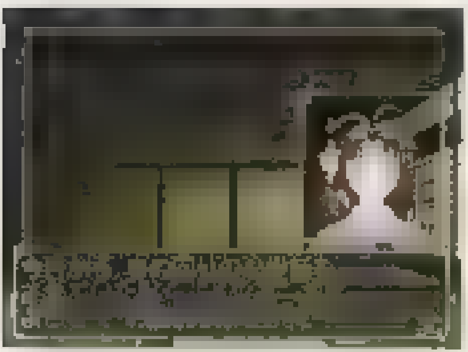
出撃の準備



道具の確認



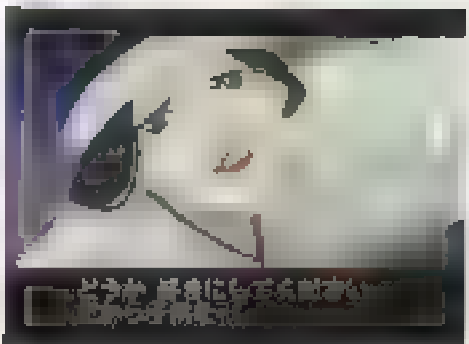
あなたの一族の物語の始まり



お世話役のイツ花です

開始

新規

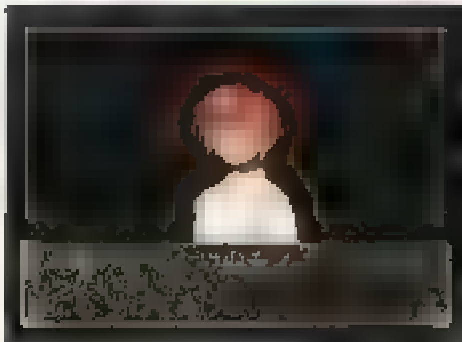


## 序章



## 一ノ四 最初の三ヶ月を解説

### 説明



最初の質問は　○つ精神以上

## やたらダッシュするのは危険！

## 寿命は誰にも必ず来る！



とうとう最期です

## テーマ曲「花」について、



### 「花」との出会い

僕にとって"俺屍"の自発はそのテーマ曲「花」に尽きます。

約6年前に樹原涼子さんのコンサートで初めての「花」を聴き、「コレだよ、コレ……俺が探してたのは」と確信しました。コンサート終了後すぐさま樹原さんを捕まえて、あとはもう「くれ!くれ!くれ!」の一点張りと土下座と泣き落とし攻撃。

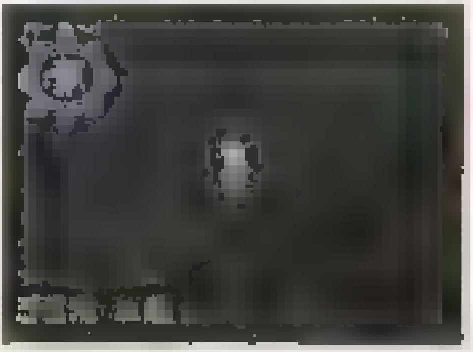
この時点での"俺屍"の制作進行具合はといえば実は企画書レベル。頭の中ではシステムは8割くらい見えてしまったが、世界観すら今と違っていましたし、シナリオもキャラクターも有りませんでした。

今思えば、こんな状況下で頼んだ僕も僕ですが、OKしてくれた樹原さんもどうかしていると思います。(笑)

一ノ三

# 気の短いアナタに

**健康度には万全の注意を!**



健康度過多？ 早めに体力の…

[illegible]稿する、かないんです！

[illegible]

い、とかは、

[illegible]

なの、カナカこれがうまくいきません

[illegible]

[illegible]が投稿しましたが、何が良いたか。

[illegible]

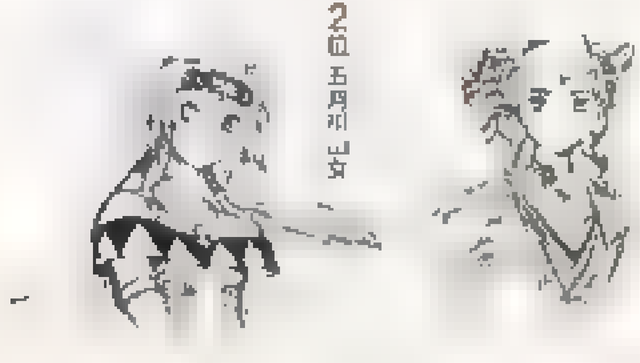


一ノ二

# 『俺屍』の楽しみ方

3位 [illegible]

2位 五月川 山女



さて堂々の一位に輝いたのは誰だっ

[illegible]

がやろうとして[illegible]

の壮大な感覚ドラマを作ることに

[illegible]

けですよ（笑）。

[illegible]

6位 下諏訪[illegible]



5位 [illegible]



4位 [illegible]

キメヴンヴの時間

いないはず！

とゲームが入ってるんですから



9位



8位



7位

## 二ノ

## 『俺屍』とは



10位 [illegible]ノ由良

美人の女神 BEST10 発表！





## ダンジョン内移動中の操作

「アナログコントローラ」

▶術コマンド

▶状態コマンド

▶道具コマンド

▶装備コマンド

▶移動



▶使用しません

▶宝箱を開ける

▶装備ステータス表示

▶ダッシュ

□ボタン▶ステータス表示

右スティック▶使用しません

## 戦闘中の操作

「アナログコントローラ」

▶戦闘隊列の移動



▶カーソルの移動

▶決定

▶キャンセル

▶使用しません

▶試合中の戦闘（闘技場試合参加時）

右スティック▶使用しません

●ソフトリセットの方法

L1、L2、R1、R2、SELECTボタンを押した状態で、STARTボタンを数秒押し続けることでリセットできます

# コントローラの使い方

## メニューおよびステータス画面での操作

[アナログコントローラ]



▶カーソルの移動

▶使用しません

▶決定

▶キャンセル

左・右スティック▶使用しません

## 一族メニュー画面での操作

[アナログコントローラ]

▶斬コマンド

▶状態コマンド

▶道具コマンド

▶陣形コマンド



▶カーソルの移動

▶使用しません

▶決定

▶キャンセル

▶使用しません

[コントローラ]



コントローラを使用する場合も、操作方法は同じです。

おまけ





ごあいさつ

「旅屋」とは——〇・四

ore no shikabane wo koete yuke



001

Masuda Shoji Presents

**ore** no **shika**bane wo koete yuke

# 俺の屍を越えてゆけ™



お問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や攻略などに関するご質問にはお答えできません。
あらかじめご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード

SCPS 10074



ore no shikabane wo koete yuke
PlayStation